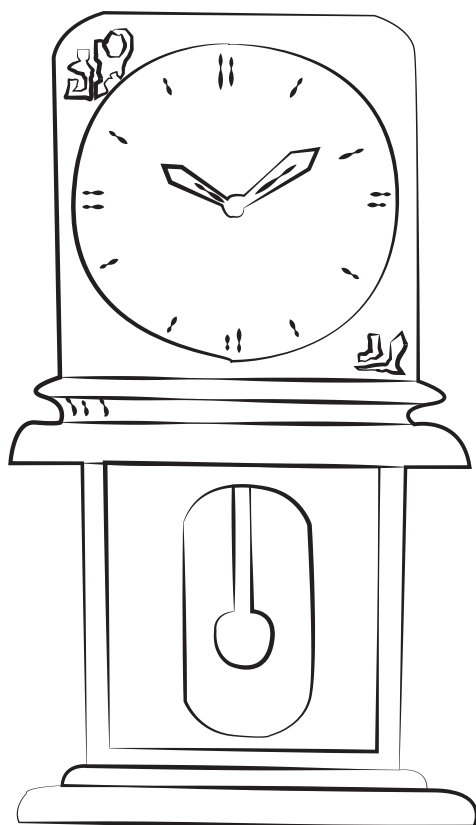


# UCZEŃ PRZERÓŚŁ MISTRZA

metoda projektu w edukacji wczesnoszkolnej

## CZAS

scenariusz dla klasy II  
szkoły podstawowej



**czas realizacji:** 16 godzin (około 2 tygodnie)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# UZASADNIENIE REALIZACJI PROJEKTU

Według księdza Andrzeja Zwolińskiego czas należy do podstawowych wymiarów ludzkiej egzystencji. W swoim artykule „Czymże jest ten czas.” pisze o nim tak: „Rodzimy się, wzrastamy, rozwijamy twórczo, tracimy siły, chorujemy, starzejemy się i umieramy - zanurzeni w strumieniu czasu, który nieustannie przepływa przez każdą cząstkę naszej świadomości. Zanurzenie człowieka w czasie jest jego siłą i słabością, oczywistością i trudną do poznania tajemnicą, rodzi szereg pytań, a jednocześnie jest odpowiedzią na pytanie o ludzką kondycję.”(za: [www.katolik.pl](http://www.katolik.pl))

Czas odgrywa istotną rolę w historii. Dzięki niemu możemy chociażby ułożyć chronologicznie wydarzenia tak, aby tworzyły logiczne związki przyczynowo skutkowe. Ludzie mierzą czas, aby nadać ramy i rytm temu co robią i ułatwić innym wspólne funkcjonowanie. Trudno by było istnieć w społeczeństwie, nie wiedząc, jaki dziś dzień lub godzina. Czas mierzymy także z czysto prozaicznej przyczyny, na przykład po to, aby wiedzieć, ile powinna trwać dana czynność, choćby gotowanie jajka na twardo.

## CELE PROJEKTU:

- Będziemy pracować w grupach.
- Nauczymy się korzystać z różnych źródeł informacji.
- Wykonamy zegar tarczowy.
- Spotkamy się z ekspertem.
- Zastanowimy się dlaczego czas przemija.
- Wykonamy klasową oś czasu.
- Nauczymy się planowania pracy.
- Rozwiniemy umiejętność pracy w zespole.
- Przedstawimy upływający czas za pomocą pantomimy.
- Nauczymy się samooceny.

## GŁÓWNE KOMPETENCJE KLUCZOWE ZGODNE Z ZALECENIAMI UNII EUROPEJSKIEJ ROZWIJANE PODCZAS REALIZACJI PROJEKTU

- umiejętność porozumiewania się w mowie i piśmie w różnych sytuacjach komunikacyjnych;
- umiejętności gromadzenia i przetwarzania informacji;
- umiejętność liczenia, znajomość miar i struktur głównych operacji;
- umiejętności stosowania głównych zasad i procesów matematycznych w codziennych sytuacjach;
- umiejętność dostrzegania wpływu nauki i technologii na świat przyrody;
- umiejętności obejmują zdolność poszukiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji oraz ich wykorzystywania;

- umiejętność uczenia się: współpraca w grupie, umiejętność planowania, umiejętność dokonywania adekwatnej samooceny;
- umiejętność porozumiewania się w różnych środowiskach, wykazywania się tolerancją, wyrażania i rozumienia różnych punktów widzenia.

## **REALIZOWANE TREŚCI KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO PODSTAWY PROGRAMOWEJ DLA I ETAPU EDUKACYJNEGO**

### **Edukacja polonistyczna. Uczeń:**

- korzysta z informacji. uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji, rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji;
- zna wszystkie litery alfabetu; czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci i wyciąga z nich wnioski;
- formy użytkowe: zaproszenie;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje i w miarę możliwości korzysta ze słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci;
- czyta teksty i recytuje wiersze, z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji;
- dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach społecznych, uczestniczy w rozmowach, także inspirowanych literaturą; zadaje pytania, udziela odpowiedzi, prezentuje własne zdanie i formułuje wnioski;
- dba o kulturę wypowiedzania się; poprawnie artykułuje głoski, akcentuje wyrazy, stosuje pauzy i właściwą intonację w zdaniu oznajmującym, pytającym i rozkazującym; stosuje formuły grzecznościowe;
- rozumie pojęcia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie; dostrzega różnicę między literą i głoską; dzieli wyrazy na sylaby; oddziela wyrazy w zdaniu, zdania w tekście;
- wypowiada się w małych formach teatralnych;
- uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką, gestem, ruchem zachowania bohatera literackiego lub wymyślonego;
- rozumie umowne znaczenie rekwizytu i umie posłużyć się nim w odgrywanej scenie.

### **Edukacja muzyczna. Uczeń:**

- śpiewa proste melodie i piosenki z repertuaru dziecięcego.

### **Edukacja plastyczna. Uczeń:**

- podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak: kształt, barwa, faktura w kompozycji na płaszczyźnie.

### **Edukacja społeczna. Uczeń:**

- zna podstawowe relacje między najbliższymi, identyfikuje się ze swoją rodziną i jej tradycjami;
- wie, jak należy zachowywać się w stosunku do dorosłych i rówieśników (formy grzecznościowe);
- współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej.

**Edukacja matematyczna. Uczeń:**

- liczy (w przód i w tył);
- zapisuje cyframi i odczytuje liczby;
- rozwiązuje proste zadania tekstowe;
- odczytuje wskazania zegarów w systemach: 12- i 24-godzinnych, wyświetlających cyfry i ze wskazówkami; posługuje się pojęciami: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta; wykonuje proste obliczenia zegarowe.

**Zajęcia komputerowe. Uczeń:**

- posługuje się komputerem w podstawowym zakresie;
- posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi;
- wyszukuje informacje i korzysta z nich;
- wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania.

**Zajęcia techniczne. Uczeń:**

- rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy indywidualnej i zespołowej;
- posiada umiejętności: odmierzania potrzebnej ilości materiału, cięcia papieru, tektury itp., montażu modeli papierowych i z tworzyw sztucznych, korzystając z prostych instrukcji i schematów rysunkowych;
- utrzymuje ład i porządek wokół siebie, w miejscu pracy; sprząta po sobie i pomaga innym w utrzymaniu porządku.

**Wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna. Uczeń:**

- bierze udział w zabawach;
- przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się w trakcie zajęć ruchowych.

## PRODUKTY KOŃCOWE PROJEKTU

- Oś czasu.
- Pantomima z wykorzystaniem zegara z kurantem.

## MATERIAŁY WSPOMAGAJĄCE

- Zestaw zasobów nr 5 (Czas) na tablicę multimedialną do wykorzystania w czasie wybranym przez nauczyciela.
- KARTY PRACY NR 1 – 8.

## TABLICA MULTIMEDIALNA

**FILM 1:** Dawne zegary.

**FILM 2:** Zegary współczesne.

**FILM 3:** Od przeszłości do dziś.

**ANGIELSKI:** Poznajemy nowe słownictwo.

**GRA:** Porządkujemy wydarzenia na osi czasu.

**POLICZ:** Ustalamy różnicę czasu między zegarami.

**PAMIĘĆ:** Ćwiczymy spostrzegawczość wzrokową.

**KARAOKE:** Śpiewamy piosenkę „U zegarmistrza”.

**KRZYŻÓWKA:** Wykorzystujemy zdobyte wiadomości.

## PROPONOWANY PRZEBIEG DZIAŁAŃ

ETAP PROJEKTU	SUGEROWANE DZIAŁANIA	CZAS
I Wybór zagadnienia i określenie celów projektu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sytuacja wprowadzająca</li> <li>• pytanie kluczowe</li> </ul>	1 godz.
	mapa skojarzeń	1 godz.
	ustalenie tytułu i celów projektu	1 godz.
II Realizacja projektu	zegary dawne i współczesne – zadanie domowe	2 godz.
	spotkanie z ekspertem	2 godz.
	zabawy pantomimiczne	1 godz.
	wykonanie zegara	2 godz.
	prezentacja zdjęć i wykonanie osi czasu	2 godz.
	przygotowanie pantomimy	1 godz.
III Prezentacja projektu	spektakl pantomimiczny pod tytułem: „Wszystko przemija”	2 godz.
IV Ocena projektu i ewaluacja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mapa skojarzeń</li> <li>• rozmowa w kręgu</li> </ul>	1 godz.
RAZEM		16 godzin
UWAGI	<p style="text-align: center;">***</p> <p style="text-align: center;">gwiazdki sugerują podział na dni</p>	

# SCENARIUSZ 1

## WYBÓR ZAGADNIENIA I OKREŚLENIE CELÓW PROJEKTU

- Zainteresowanie dzieci tematem, rozbudzenie ich ciekawości.
- Ustalenie warunków pracy metodą projektu.

### PRZEBIEG DZIAŁAŃ:

#### 1. Sytuacja wprowadzająca.

Nauczyciel wchodzi do klasy i zaczyna rozmowę z dziećmi, zadając im pytania: *Która jest godzina? Ile czasu dziś będziemy w szkole? O której godzinie dziś kończymy lekcje? Po co nam zegar? Co to jest czas? Skąd wiadomo, że czas mija?*

Po rozmowie nauczyciel prezentuje w porządku chronologicznym zdjęcia zegarów: słonecznego, klepsydry, zegara tarczowego oraz elektronicznego.

- KARTA PRACY NR 1 Rozsypanka sylabowa – podpisy zegarów.

#### 2. Zabawa logiczna.

Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel rozpoczyna opowiadanie historii:

*Alicja wracała ze szkoły. Tego dnia była bardzo zdenerwowana, ponieważ między nią i jej trzema najlepszymi przyjaciółkami doszło do sprzeczki. Ala w żadnym wypadku nie chciała rozmawiać o tym, co się stało, nie mniej ciężko było jej zachować spokój. Szła przez park. Niosła plecak zarzucony na jedno ramię, który - jak na złość - wciąż jej opadał. Ze złości kopała każdy napotkany kamyczek, zrywała liście z każdego krzaka, który mijała, tylko po to, by podrzeć go na drobne kawałeczki. W pewnym momencie tak mocno kopnęła kolejny kamyczek, że uderzył on w pobliską ławeczkę odbił się i wpadał jej z powrotem pod nogi. Ala potknęła się o niego i upadła. Kiedy leżała na ziemi, zobaczyła nad sobą czyjąś twarz i usłyszała pytanie...*

Zadaniem dzieci jest dokończyć opowiadanie. Każde z nich mówi jedno/ dwa zdania, według swojego uznania.

#### 3. Mapa skojarzeń.

Dzieci wykonują wspólnie mapę skojarzeń. Na arkuszu szarego papieru jest umieszczone słowo CZAS. Dzieci dopisują lub dorysowują swoje skojarzenia do hasła. Można też rozdać stare gazety po to, by uczniowie wycinali i doklejali obrazki, które im się kojarzą z tematem. Materiał z tej pracy przyda się przy kolejnych zadaniach.

\*\*\*

#### 4. Zabawa pantomimiczna.

Zadaniem dzieci jest za pomocą gestów pantomimicznych pokazać, co robią o wskazanej przez nauczyciela godzinie, na przykład o 8 rano.

## **5. Ustalenie tytułu i celów projektu.**

Dzieci proponują hasła, pod którymi będzie przebiegał projekt, na przykład: czas, przemijanie, zegary, odmierzanie. Propozycje zapisywane są na tablicy. Dzieci wspólnie z nauczycielem wybierają tytuł projektu, ustalają jego przebieg i cele:

- Dowiemy się, po co ludzie mierzą czas.
- Poznamy historię i rodzaje zegarów.
- Będziemy pracować w grupie.
- Dowiemy się, czym jest oś czasu i spróbujemy skonstruować klasową oś czasu.
- Przy pomocy scenek pantomimicznych przedstawimy upływający czas.

## **6. Rozmowa kierowana.**

Nauczyciel prowadzi rozmowę z dziećmi nawiązując do projektu „zawody”. Pyta jakie zawody mają związek z czasem i kogo zaprosić do klasy, aby przybliżył temat zegarów i czasu.

- KARTA PRACY NR 2 Zegary i czynności.

## **7. Ustalenie zadania domowego.**

Zadaniem dzieci jest znalezienie ciekawych informacji na temat zegarów oraz przyniesienie zdjęć (swoich lub rodziców) z różnych okresów życia – z opisem, kiedy zostały wykonane.

### **PYTANIA DO UCZNIÓW:**

- Pytanie kluczowe: Skąd wiadomo, że czas mija?
- Co by było gdyby ludzie nie mierzyli czasu?
- Po co nam zegar?
- Co to jest czas?



## SCENARIUSZ 2

### REALIZACJA PROJEKTU

- Przeprowadzenie działań zgodnie ze wspólnymi ustaleniami dzieci i nauczyciela.

#### PRZEBIEG DZIAŁAŃ:

##### 1. Prezentacja zadania domowego.

Dzieci dzielą się ze sobą informacjami, jakie udało im się zdobyć na temat zegarów. Prezentacji ciekawostek można dokonać przez zadawanie pytań ze strony prezentującego do słuchaczy na temat materiału, który przygotował. Dziecko zadaje pytania w taki sposób, jakby chciało usłyszeć w odpowiedzi informację, którą wyszukało.

##### 2. Prezentacja omówienie filmów.

Dzieci poznają historię zegarów na podstawie wiadomości zawartych w filmie pod tytułem: „Zegary dawne” i „Zegary współczesne”.

##### 3. Przygotowanie do spotkania z ekspertem.

Dzieci wspólnie z nauczycielem ustalają listę pytań i zagadnień nurtujących je w temacie projektu. Redagują pytania, które w czasie spotkania zadadzą ekspertowi.

- KARTA PRACY NR 3 Zadania z treścią - obliczenia zegarowe.

\*\*\*

##### 4. Spotkanie z ekspertem.

Do klasy zapraszamy zegarmistrza, lub wybieramy się do zakładu zegarmistrzowskiego. Ekspert opowiada dzieciom na temat znaczenia i roli zegarów i czasu w życiu człowieka. Dzieci podczas spotkania zadają wcześniej przygotowane pytania.

##### 5. Wykonanie zegara tarczowego.

Do wykonania zegara potrzebne będą: koło o średnicy 1,5 m, kartki A4, farby. Koło można wyciąć z kartonu. Według uznania można je ozdobić za pomocą farb lub innych narzędzi (tę pracę wykonuje około 4-5 osób). Następnie wykonujemy cyfry od 1 do 12 w formacie A4 i naklejamy na tarczę (jedną cyfrę przygotowuje jedno dziecko). Wskazówki przygotowujemy również z kartonu i montujemy na środku zegara tak, by można było je obracać (do tego zadania przydzielamy około 4-5 osób).

##### 6. Spotkanie w kręgu.

Dzieci pod kierunkiem nauczyciela dzielą się swoim uwagami i wrażeniami na temat dotychczas wykonanej pracy. Opowiadają o sprawach, które wydały im się najbardziej istotne podczas spotkania z ekspertem oraz o tych (związanych z czasem), które mają największy wpływ na ich życie. Zadają pytania na temat zagadnień, o których jeszcze chcieliby się dowiedzieć w czasie pracy nad tym projektem. Nauczyciel przypomina o drugiej części zadania domowego tzn. prosi dzieci,

aby przyniosły zdjęcia swoje i swoich rodziców.

- KARTA PRACY NR 4 Mała ewaluacja.

\*\*\*

### 7. Prezentacja zdjęć.

Dzieci siadają w kole. Na środku znajdują się przyniesione przez nie zdjęcia. Każde dziecko losuje imię osoby z klasy, którą ma odależyć z pośród fotografii. Na koniec nauczyciel pyta, co powoduje, że człowiek się zmienia?

### 8. Prezentacja i omówienie filmu.

Wspólne oglądanie filmu pod tytułem: „Od przeszłości do dziś”. Zapoznanie ze zmianami, jakie zaszły w świecie na przestrzeni ostatniego stulecia. Zapoznanie z ideą funkcjonowania osi czasu.

- KARTA PRACY NR 5 Oś liczbowa.

### 9. Wykonanie klasowej osi czasu.

Wykonujemy ją na wstędze szarego papieru o wymiarach 4 x1 m. Na oś liczbową nanosimy w porządku chronologicznym daty narodzin uczniów oraz ważniejsze wydarzenia z życia klasy, szkoły lub miasta. Można również dołączyć do niej zdjęcia ilustrujące dane chwile.

\*\*\*

### 10. Zabawa pantomimiczna.

Nauczyciel pokazuje różne godziny na zegarze wcześniej wykonanym przez dzieci. Zadanie polega na tym, by pokazać czynności, jakie wykonuje się w tym czasie.

### 11. Przygotowanie do pantomimy – podział ról.

Nauczyciel wraz z dziećmi dokonuje podziału ról i zadań. Przykładowe role do podziału: dwie osoby - obsługa zegar; recytacja wiersza - dwie kolejne; scenki pantomimiczne: sen, śniadanie, nauka w szkole, zabawa, obiad, odrabianie lekcji, gra komputerowa, czas z rodziną, kolacja, toaleta, sen.

- sugestia: warto sięgnąć po wiersz autorki piszącej pod pseudonimem Lili Blue, pod tytułem „Czas” - więcej na [www.wiersze.kobieta.pl](http://www.wiersze.kobieta.pl)

### 12. Przygotowanie zaproszeń dla rodziców.

Dzieci wykonują zaproszenia dla rodziców na wieczór podsumowujący pracę z projektem, ozdabiają je według własnego pomysłu.

- KARTA PRACY NR 6 Zaproszenie.

### 13. Próba.

Dzieci starają się wcielić w swoje role poprzez odczytanie wiersza i odgrywanie scenek pantomimicznych. Scenki odpowiadają wskazanym godzinom na zegarze ustawianym przez dzieci.

#### PYTANIA DO UCZNIÓW:

- Co to jest przemijanie?
- Po czym poznajemy, że przemija czas?
- Co powoduje, że człowiek się zmienia?
- W jaki sposób można odmierzać czas nie używając zegara?

## SCENARIUSZ 3

### PREZENTACJA PROJEKTU I OCENA DZIAŁAŃ

- Posumowanie działań projektowych.
- Ocena działań.

#### PRZEBIEG DZIAŁAŃ:

##### 1. Przygotowanie do prezentacji.

Przygotowanie sali do przyjęcia gości. Umieszczenie klasowej osi czasu w widocznym miejscu. Ustawienie krzesełek. Przygotowanie obszaru przeznaczonego na scenę. Ustawienie zegara, ostatnie próby.

##### 2. Prezentacja projektu.

Po przybyciu zaproszonych gości, dyrektor szkoły przemawia witając wszystkich i zaprasza do obejrzenia pantomimy. Dzieci prezentują spektakl według ustalonego wcześniej scenariusza. Po jego zakończeniu prezentują przygotowaną przez siebie oś czasu, by ukazać gościom przemijanie czasu na podstawie swojego życia. Na zakończenie dyrektor dziękuje gościom za przybycie, a klasie za pracę i prezentację projektu.

\*\*\*

##### 3. Spotkanie w kręgu.

Rozmowa podsumowująca pracę nad projektem. Dzieci wypowiadają się na temat wszystkich czynności, które wykonywały w czasie trwania projektu. Przedstawiają swoje odczucia i spostrzeżenia związane z wykonywanymi zadaniami. Wspólne rozwiązanie krzyżówki dostępnej w kartach pracy i na tablicy multimedialnej daje możliwość utrwalenia zdobytych wiadomości.

- KARTA PRACY NR 7 Krzyżówka.

##### 4. Mapa skojarzeń.

Dzieci wracają do mapy wykonanej na początku projektu. Odczytują hasła umieszczone na niej i uzupełniają ją o nowe skojarzenia.

##### 5. Ewaluacja i podsumowanie pracy.

Dzieci wyróżniają zadania wykonane w czasie trwania projektu. Oceniają swoje zaangażowanie w wykonywanie poszczególnych zadań i czynności. Uzupełniają tabelę ewaluacyjną.

- KARTA PRACY NR 8

#### PYTANIA DO UCZNIÓW:

- Pytanie kluczowe: Skąd wiadomo, że czas mija?
- Jak może wyglądać zegar w przyszłości?
- Dlaczego nie można zatrzymać czasu?
- Czas przemija – to dobrze czy źle?

